

POWER PLAYER

No 3/93
Hinta 5,-

**S
N
E
S**

MAGICAL QUEST starring MICKEY MOUSE

BART'S NIGHTMARE

MAGIC SWORD

SUPER BATTLETANK

BATTLECLASH



**N
E
S**

SOLOMON'S

KEY II

LITTLE SAMSON

**G
B**

TRACK & FIELD

BOMB JACK

TOM & JERRY

The Magical Quest

Starring MICKEY MOUSE



The Magical Quest
starring Mickey Mouse

Capcom	
PELITYYPPI	PELAAJAT
Tasohyppely	Toukokuu 1tai2
PATTERIMUISTI	SALASANA
Ei	Ei
VAIKEUSASTE	
1 2 3 4 5 6 7 8 9 10	

Upouusi Disney-klassikko

Eräänä päivänä Mikki Hiiri, Hessu Hopo ja Aku Anka olivat pelaamassa palloa ulkona, kun Pluto katosi.



Mikki otti heti tehtäväkseen löytää hänet ja sai pian huomata, että Musta Pekka oli kaapannut Pluton ja vienyt hänet mukanaan linnaansa. Sinun täytyy auttaa Mikkiä löytämään ja pelastamaan Pluto.

Disney-peliä SuperNESille on jo ehditty odotella. Mutta nyt se on tulossa. Ja luonnollisesti pelin on valmistanut Capcom. Sinun tehtäväsi on ohjata Mikki kuuden radan läpi, joista jokainen koostuu kolmesta tai neljästä osasta. Kun kiipeät vuorelle, joudut syvälle luolaan tai olet keskellä synkkää metsää, saat nähdä mahtavan hienoa grafiikkaa. Mutta pelissä ei ole pelkästään kaunis ulkokuori, kuten usein tapahtuu, vaan myös itse idea ja sisältö on yhtä upea.

Mikki saa matkalla käyttöönsä kolme erilaista pukua, jotka hän voi ottaa päällensä selvitäkseen helpommin vaikeuksista.



Hessu antaa Mikille puvun

TAIKURI

Taikapuku päällään Mikki pystyy yllättämään viholliset loitsuilla ja uimaan veden alla niin pitkään kuin haluaa. Viimeisellä radalla Mikki pystyy myös lentämään matolla puvun taian avulla.

PALOMIES

Kun Mikki ottaa palomiehenpuvun ylleen, hän saa letkun, jolla voi ruiskuttaa vettä vastustajien päälle. Vesiruiskun voimalla voi myös siirtää suuria kivenmurikoita.

VUORIKIPEILIÄ

Ennen neljättä rataa Mikki saa vihreän puvun, köyden ja hakun Hessulta. Näitä tarvitaan välttämättä, että Mikki voi kiivetä vuorelle.



Lentävä matto



Mikki sammuttaa liekit



Vuoristossa



Rata 1
Treetops

Ensimmäisellä radalla Mikki hyppelee korkealla pilvien joukossa. Sieltä löytyy lintuja ja pahansuisia hyönteisiä, sekä myös kiltti taikuri, jonka kohtaa monesti myöhemminkin reitin varrella.



Ensimmäinen suurempi kelmi

Rata 3
Fire Grotto

Tilanne ei näytä valoisaalta. Mikki kulkee yhä pitemmälle maan alle ja kohtaa matkan varrella kaikkein pahimmat viholliset. Sammuuta liekit vesiruis-



Kolmas päämonsteri

kulla ja nujerra loppupomo nopeasti. Voittaminen käy sitä vaikeammaksi mitä pitempään aikaa tuhlautuu.

Rata 2
Dark Forest

Synkeässä metsässä kohtaat monta hankalaa vastusta. Mikin täytyy eräässä vaiheessa uida puun sisään (!) ja silloin tarvitaan taikapukua, jonka taikuri antaa radan alussa. Kun olet tullut taas ihmisten il-



Toinen loppupomo

moille, voit pudota suoraan alas-päin. Silloin tulet kaupalle, jossa voit käyttää rahat, jotka olet saanut kerättyä.

Rata 4

Pete's Peak

Nyt alat sentään päästä taas ylöspäin. Hakun ja köyden avulla Mikki pystyy kiipeämään vuorenrinnettä. Täällä on lintuja, joiden kanssa on vaikea tulla toimeen ja jotka käyvät jatku-



Riippuen ja keinuen



Pomo numero neljä

vasti kimpuusi. Loppupomo on valtaisa kotka ja kun se lentää ohtisesi, on otteen paras olla luja, ettei viima vie sinua mukanaan. Kun kotka on aloillaan, voit ottaa hänen muniaan ja heittää niitä monsterin päälle.



Rata
5

Snowy Valley

Koko viides kenttä on jään peittämä. Täällä ei t a p a a niinkään montaa vihollista,



Pommi numero viisi

mutta ongelmana on edetä ilman että liukuu reunan yli ja putoaa alas. Loppupommi on jollain lailla kovin tutun näköinen, mutta tällä kertaa hänen hampaansa tuntuvat kasvaneen.



Rata
6

Pete's Castle

Nyt Mikki on päässyt Mustan Pekan linnan luokse. Täällä on joukottain sisään- ja uloskäyntejä, mistä seuraa, että sinulta voi mennä arvaamattoman kauan löytää huone, jossa Musta Pekka pitää Plutoa vankina. Ei kannata valita matkalla helpointa uloskäyntiä. Yritä sen sijaan edetä joka radalla mahdollisimman pitkälle.



Musta Pekan linna



Mikki kaipaa pukua

	4.8	4.2	3.8	4.6
5	GRAFIikka & ÄÄNI	PELATTAVUUS	HAASTE	VIHDE

TOIMITUKSEN ARVIO

Aikaisemmat Mickey Mouse-pelit NES- ja Game Boy-yksiköille eivät olleet erityisiä huippupelejä. Ainakaan verrattuna Capcomin muihin Disney-peleihin. Mutta Magical Quest on onnistunut todella hyvin. Erinomainen grafiikka ja hienosti toimiva pelituntuma tekevät SNE-Sin uudesta Mikki-seikkailusta huippupelin. Ja koska kyseessä on ensimmäinen Super Nintendon Disney-peli tulee tästä varmasti myös klassikko. Tyyliikkäintä mitä SNESille on tehty.

Radoilla on vähän joka puolella salaisia ovia. Jos menet niistä sisään, voit löytää kauppoja, rahaa, sydämiä ja paljon muuta hyödyllistä. Kerää mahdollisimman paljon rahaa, mutta älä osta liikkeitä houkuttelevia pikkutavaroita. Muuten et saa koskaan kerättyä rahaa kalliisiin ja hyvin käyttökelpoisiin bonustavaroihin.



Solomon's Key II	
Tecmo	
PELITYYPPI	PELAAJIA
Alvo-voimistelut	1
PATTERIMUISTI	SALASANA
EI	KYLLÄ
VAIKEUSASTE	
HELPPO	VAIKEA

SOLOMON'S KEY 2

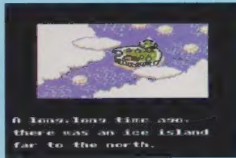
Dana on palannut

Kaukana pohjoisessa on saari, joka tunnetaan nimellä Cool-mint Island. Rauhaarakastavat talvikeijut ovat asuneet siellä kauan ja kaikki on ollut hyvin siihen päivään asti, kun taikuri Druidle saapui paikalle ja päästi tulenlieskansa irti. Saari alkoi sulaa ja keijut pelkäävät nyt, että koko saari katoaa, ellei kukaan keksi pelastuskeinoa. Tässä vaiheessa sankarimme Dana tulee mukaan kuvaan. Kuningatar valitsi hänet valtaisasta taikurien joukosta ja Danan täytyy nyt sammuttaa lieskat ja pelastaa saari.

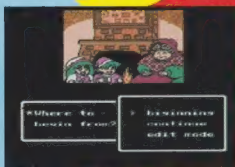


Kartta

Solomon's Key 2 tapahtuu ajassa paljon ennen ensimmäistä osaa ja Dana on vielä oppipoika. Mutta koska kuningatar luottaa häneen ja tietää, että Dana on rohkea, annetaan talvikeijujen auttaminen hänen tehtäväkseen.



A long, long time ago, there was an island far to the north.



Tästä se alkaa

Selviät aina radasta sammuttamalla kaikki liekit ja nujertamalla muut vastukset. Tulenlieskan voi sammuttaa, kun saa jäänmurikan sen päälle. Kunkin kentän eri paikkoihin pääsee rakentamalla rappusia jääpaloista. Radoilla on myös putkia, joihin voi ryömiä sisään ja tulla toisesta päästä ulos. Jos joudut kosketukseen liekin tai palavan pullon kanssa, joudut aloittamaan radan aina alusta. Kun olet saanut yhden maailman kaikki yhdeksän kenttää selvitettyä, voit jatkaa seuraavaan maailmaan. Voit tehdä myös omia ratoja, valitsemalla päävalikossa vaihtoehdon Edit Mode. Voit sijoitella itse jäänmurikoita, tiiliä, putkia, liekejä ja muita haluamiasi hankaluuksia radalle.

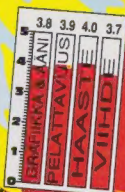


1-9 selvitetty



Toimituksen arvio

Tämän pelin selvittäminen on hauskaa puuhaa. Peli-idea on hiukan erilainen kuin ykkösosassa, joten Solomon's Key 2 ei ole vanhan toistoa. Aivan niin kuin muissaakin ongelmapeileissä, täytyy tässä pitää järki mukana. Grafiikka ja ääni ovat onnistuneet, haasteita on tarpeeksi ja katkiklaan tämä on yksi parhaista ongelmapeileistä.



Tee itse omat ratasi



110MAIDAT

Jälleen juoksulaji. Mutta nyt matkalla on kymmenen metrin välejä, joiden yli pitää hypätä painamalla ohjainnappulaa.



KEIHÄÄN-HEITTO

Ota kunnan vauhti ja heitä köihäs sitten radalle ennen viivaa. Ihan niin kuin muissakin heitto- ja hyppylajeissa on paras kulma suunnilleen 45 astetta.



PAINON-NOSTO

Painonnosto on hiukan erilainen laji kuin kaikki muut. Tässä täytyy alkuun kerätä voimia ennen itse noston kolmea vaihetta. Ennen viimeistä vaihetta pitää painaa oikea-aikaisesti A- tai B-nappia.



JOUSI-AMMUNTA

Jälleen hauska ja erilainen laji. Sinulla on kolme nuolta 30 metrin radalla ja kolme 70 metrin radalla. Osuaksesi maaliin sinun täytyy korjata suuntaa niin sivu- kuin vastatuulenkin mukaan. Aseta suunta oikein ja ammu sitten nuolet voimalla, jotta katsot tarvitsevasi.



KOLMI-LOIKKA

Tämä on varmaankin pelin vaikein laji. Sinun täytyy ottaa ensin vauhti A- tai B-nappia painamalla. Sitten täytyy ponnistaa kolme kertaa noin 45 asteen kulmassa, että lopulta voi pudota (toivottavasti) hiekkakasaan.



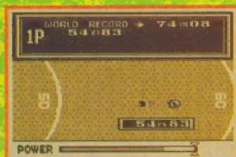
UINTI

Kehitä uinti-vauhti A- tai B-napilla ja hengitä ohjainnappulan avulla kun pieni nuoli tulee ruutuun. Koeta ajoittaa hengitys niin ettei se häiritse kääntymistä.



KIEKKO

Kiekonheitto muistuttaa moukaria. Ota muutama pyörähdys ennen kuin lähetät kiekon eteenpäin noin 45 asteen kulmassa. Jos pyörät liian pitkään, menotä tasapainosi ja astut heiton yli.



SEIVÄSHYPPY

Väimeiseksi tulee korkealentoisin laji. Ota vauhti tavalliseen tapaan, kunnes on aika käyttää seivästä. Paina ohjainnappia työntäaksesi seipään kuoppaan ja pidä sitä alhaalla, kunnes olet riman yläpuolella. Päästä sitten nappula ylös ja putoat toivottavasti patjalle ilman rimaa.



TOIMITUKSEN ARVIO

Konami onnistuu jälleen asettamaan standardin hyvälle urheilupelille. Track Meet ei ollut lainkaan hullumpi, mutta Track & Field ylittää vielä senkin. Otetaan esimerkiksi sellainen pikkuasia kuin pituushyppyn loikkavaihe. Hyppääjä ei jäykisty hypyn ajaksi patsaksi vaan hän ojentaa jalkojaan kuin Carl Lewis ja kumppanit. Ainoa mitä pelistä jää kaipaamaan on paristomuisti, joka tallentaisi omat ennätykset kussakin lajissa. Track & Field on Game Boy'n huippupelejä.

Yksi hauska puoli on pelin haastavuus. Tässä ei pysty rikkomaan maailmanennätyksiä niin helposti kuin Konamin aiemmassa pelissä Track & Field in Barcelona. Ja koska Game Boyhin ei ole varmaan tulossa turbojoystikkia, ei tässä pysty pelaamaan vilunkiaakaan niin helposti. Competition-valinnalla saa sijoituksen kaikkien lajien jälkeen. Ykkössijaan vaaditaan noin 10.000 pistettä yhteensä.

LITTLE SAMSON

Onnistunut tempaus Taitolta!

Pieni poika nimeltään Samson on yhdessä kolmen ystävänsä, lohikäärme Kikiran, hiiri K.O:n ja kivimies Gammin, kanssa ryhtynyt porukkaan, jonka tarkoituksena on auttaa keisari Hansia selviämään pahasta taikurista nimeltä Ta-Keed. Ta-Keed nimittäin levittää mustaa magiaansa ja aiheuttaa ihmisten pakenemisen.

Little Samson	
Taito	
PELITYYPPI	Maa- liskuu
Taso- hyppely	PELAAJIA 1
PATTERIMUISTI	SALASANA
EI	KYLLÄ
VAIKEUKASASTE	
HELPPO	VAIKEA

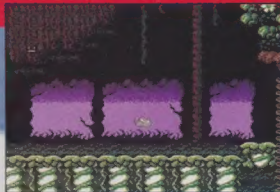
Jengiin kuuluu neljä jäsentä ja tässä on esittely kustakin sankarista:

Samson



Pieni Samson on hyvin taitava kiipeilijä, joka kulkee ilman ongelmia vuorilla ja jaksaa liukkuu käsiensä varassa pitkiä matkoja. Hän on myös nopea ja pätevä hyppelijä.

K.O



Pikkuinen hiiri on nopea ja selviää monista paikoista, joissa olisi liian ahdasta muille. Hän kiipeää myös aina-kin yhtä hyvin kuin Samson.

Kikira



Kikira on tultasyöksevä lohikäärme. Hän pystyy lentämään kun pidät A-nappia pohjassa. Hänen kyntensä saavat pitävän otteen myös liukkailla jääradoilla.

Gamm



Suuri kivimies Gamm on hidas, mutta hyvin vahva. Heittäen punaisen kellon hän voittaa helposti monet viholliset. Gamm voi kulkea kivijaloillaan myös piikki-
latilla ilman mitään vahinkoa.

Peli näyttää todella hupaisalta, mutta se ei tarkoita sitä, että pelin selvittäminen olisi helppoa ja tämä olisi tarkoitettu pienimmille pelaajille. Ei, peli on haastava. Ennen kuin joutuu tositoimiin, pitää selvittää neljä helppoa rataa, yhden kutakin päähahmoa ohjaten. Näiden ratojen jälkeen saa ensimmäisen salasanan ja voi lähteä hakemaan vaikeuksia. Kullakin radalla on loppumonsteri, joita ei ole kovinkaan helppo nujertaa.



Capitol City

Samson voi selvittää koko ensimmäisen kaupungin ilman kaverien apua, mutta tiettyjen bonusten saamiseksi pitää K.O:n auttaa.

The Falls

Tällä radalla pärjää Kikira parhaiten, koska hän osaa lentää. Lopussa kohdattava sininen demoni on vaikea vastus.

The Swamp

Gamm on ainoa, joka selviää tämän radan alkuosasta kärsimättä liian paljon vahinkoa. Kun olet selvinnyt rämeen ohi, voit vaihtaa Kikiraan ja lentää vetten ja pyörremyrskyn ohitse.

Mystic Cave

Tämä mystinen luola on täynnä kiviä, jotka näkyvät vain, kun ne hohtavat. Niiden sijainti pitää tietää tarkkaan ennen kuin voi edetä. Radan alun lisäelämä tekee mahdolliseksi yrittää radan selvittämistä kuinka monta kertaa vain.

Palace

Viidennen radan pituus riippuu Samsonin energian määrästä. Jos energiavarasto on täynnä, sinun pitää selvittää jääluola ennen linnan pääsemistä.

Volcano

Nyt tilanne alkaa kuumenemaan. Ohjaa Samsonia tai K.O:ta, että voit hypätä tasanteelta toiselle. Laavan ylittämässä Kikira on paras.

Forgy Mountain

Viimeinen rata ennen Ta-Keedin linnaa on vaikea. Sinun pitää kiivetä vuorelle, että pääset kohtaamaan loppupomon.

Ta-Keed's Castle

Kuolettavat piikit tulevat yllättäen katosta ja kivet muuttuvat äkkiä eläviksi ja käyvät kimpupuusi ilkeän taikurin linnassa. Jengin kaikkia neljää jäsentä tarvitaan linnassa.



Kuin kaanuu luona



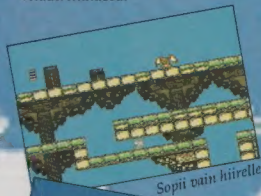
Tulivuorella



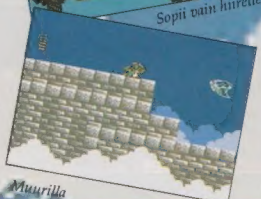
Vahitse rata



Samson on hyvä kiipeämään



Sopii vain hiirelle



Muurilla

TOIMITUKSEN ARVIO

Taito on onnistunut monen keskinkertaisen yrityksen jälkeen tekemään laatupelin. Little Samson on erikoinen ja hauska peli aivan Mario-tyyliin. Peliوهاus toimii hienosti ja neljästä päähahmosta on mielenkiintoista valita, sillä kaikkia tarvitaan pelin selvittämiseen. Erotuksena moniin Mario-kopioihin on Little Samsonin ovela peli, joka antaa pelaajalle kunnollisen haasteen. Pelinteko vaatii Taitoa.

5	3.2	3.9	3.8	4.0
4	3.1	3.8	3.7	3.9
3	3.0	3.7	3.6	3.8
2	2.9	3.6	3.5	3.7
1	2.8	3.5	3.4	3.6
0	2.7	3.4	3.3	3.5
	GRAATINGS & AANI	PELATAVI US	HAASTE	VIHDE



Tehtyään kaksi NES-peliä ja yhden Game Boylle on Acclaim lopulta saanut valmiiksi Simpson-seikkailun Super-NESille. Bart's Nightmare käynnistyy Martin tehdessä läksyjään, kun hän yhtäkkiä nukahtaa ja alkaa uneksia. Hän löytää itsensä pian ulkoiselta kadulta, missä hänen pitää kohdata kummallisia asioita.

Unissakävelyseikkailu

Bartin läksypaperit ovat levinneet ympäri loputtoman pitkää katuja. Voidakseen lukea läksyt, että todistuksesta tulisi edes kohtalainen, pitää Martin kerätä paperit.



Bartzilla



Bartiana Jones

Valitettavasti pelkkä paperien löytäminen ei riitä, vaan joka paperia varten pitää selvittää yksi rata. Näillä radoilla Bart muuttuu Bartzillaksi, Bartiana Jonesiksi ja moneksi muuksi. Hänelle tapahtuu uskomattomia asioita. Onneksi se on vain painajaisia.

The Simpsons: Bart's Nightmare	
Acclaim	
PELITYYPPI	PELAAJIA
Seikkailu	1
BATTERIMUISTI	SALASANA
EI	EI
VAIKEUSASTE	
HELPPO	KESKIT.

Aina kun Bart epäonnistuu radan selvittämisessä tai saa jonkin omituisen kolhun kadulla, hän havahduttaa hiukan unestaan. Energian loppumisesta saa varoituksen, kun kuva kirkastuu. Jos saat vielä löylytyksen, Bart herää ilman läksypaperiaan. Luonnollisesti todistus on sitten sen mukainen.

Alussa on vaikeaa päästä lainkaan eteenpäin pelissä ja vaikeimmilla radoilla ovat käämit lähellä palaa. Mutta kun oppii ymmärtämään miten pelissä edetään, on touhu hauskaa. Koska edellinen Simpson-peli, Bart vs. the World oli niin helppo, on mukavaa, että myös vanhemmat Simpsons-fanit saavat nyt kunnollisen haasteen.

0	1	2	3	4	5
UNIAIKAKA & ÄÄNI 4.0					
PELATTAVUUS 3.8					
HAASTE 3.2					
VIIHDE 3.7					

TOIMITUKSEN ARVIO
Acclaim on onnistunut luomaan todella erilaisen tunnelman Simpson-peleihin. Tämän vuoksi ihmiset, jotka pitävät yhdestä pelistä, pitävät varmaan muistakin Simpson-seikkailuista. Mutta jos ei ole väliä aiemmista Martin peleistä, ei tämäkään kai heti hurmaa. Hauskinta Bart's Nightmare-pelissä on grafiikan ja äänen kehittyminen, kun on voitu käyttää 16-bittisen kapasiteettia. Musiikki voi käydä ennen pitkää hermoille, mutta grafiikka on kuin oikeassa piirretyssä.



Bart nukkuu



DATAKILPAILU

0	1	2	3	4	5
KAVAIKKEUS	ANI	4.0			
PÉLATTAVUUS	JUS	3.8			
HAASTE		3.2			
VIHDE		3.7			

METALLIHIRVIÖJAHTI

Nintendo Scope -rintamalla ei ole tapahtunut paljoa sen jälkeen kun supersinko tuli syksyllä markkinoille. Mutta nyt on useampi pelivalmistaja saamassa omia pelejään valmiiksi ja ensimmäisenä tulee Nintendon oma Battleclash.



Robotit ovat valtaamassa maapalloa ja sinun pitää nujertaa heidät.

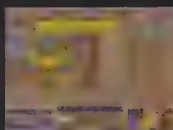
Selväpiirteinen tehtävä. Kamppailu alkaa New Yorkissa ja kun selvität robotin, voit jatkaa toisiin paikkoihin maailmassa. Kunkin robotin sisällä on ihminen, joka ohjaa robotin kaikkia liikkeitä. Kaikkia robotteja ja ihmisiä puolestaan ohjaa ilkeä ja julma Thanatos.

Battleclash	
Nintendo	
PELITYYPPI	Touku-kuu PELAAJIA 1 tai 2
Nintendo Scope	
WATTERIUMITTI	SALASANA
EI	EI
VAIKEUSASTE	
HELPO	FRESHIT VAIKEA

SINUN PITÄÄ SELVITÄ SEITSEMÄSTÄ POMOSTA MAASSA ENNEN KUIN VOIT JATKAA KUUHUN. SIELLÄ KOHTAAT ENSIN KAKSI ERITYISEN HANKALAA ROBOTIA JA SITTEEN ARKIVIHOLLISESI, THANATOSIN.

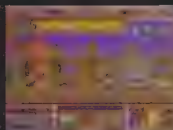
Garam

Garam on ensimmäinen robotti joka asettuu vastaasi ja hän on New Yorkissa. Garam ei ole nopea ja hyökkää aika harvakseltaan, joten kamppailun pitäisi olla helppo.



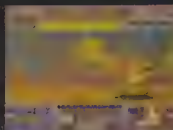
Schneider

Kiotossa asuu hullu professori, joka on rakentanut robotin nimeltä Schneider. Jos ammut nopeasti kolme keltaista palloa robotin päälle, käy kamppailu köykäiseksi.



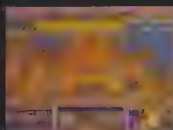
Scarab

Toinen vastustaja on Kairossa ja hän on vähän vaikeampi kuin Garam. Ammu kolmi palloa Scarabin vastassa ja varo vaaleanpunaisia ammuksia.



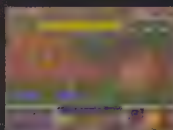
Ivan

Nyt urakka alkaa olla todella vaikea. Valtaisa robotti Ivan ampuu sinua kaikkia mahdollisista paikoista ja pärjääminen vaatii harjoitusta.



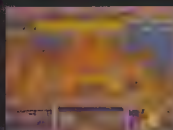
Lorca

Lorca on uskomattoman nopea ja taitava edellisiin robotteihin verrattuna. Aluksi pärjääminen tuntuu vaikealta, mutta Lorcan liikkeet oppii ennen pitkää.



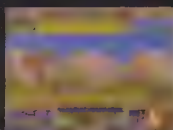
Valius

Valius on viimeinen robotti maapallolla. Hän on nopea ja vahva ja pystyy siirtymään paikasta toiseen ilman että ehdit huomata. Tämänkin kamppailun voittaminen kysyy paljon harjoitusta. Kun onnistut lopulta, saat lähteä kuuhan ja hoidella kolme viimeistä robottia.



Artemis

Artemis on ainoa naispuolinen vastustajasi. Hän hypää alas jyrkänteeltä ja putoaa suoraan alas pippuroiden sinua. Artemis on nopea, mutta huonon helppompi vastus kuin Lorca.



TOIMITUKSEN ARVIO

Tämä on ilman muuta hauskin peli Nintendo Scopelle tähän mennessä. Komea grafiikka ja rankat ääniefektit nostavat pelituntumaa reilusti. Paristomuistia tähän vielä kaipaisi. Pelissä on vastustajat ennätyslistat kuin F-Zerossa ja Super Mario Kartissa, mutta ei siis paristomuistia. Kaiken kaikkiaan peli on hyvä ja ehdoton hankinta niille, joilla on SuperNESin supersinko.

Magic Sword

Korkealla Drockmar Keepin yllä taivas on verenpunainen. Musta pörläinen on herännyt ja alkanut terrorisoida Zarin kuningaskunnan ihmisiä. Heidän ainoa toivonsa on mystinen soturi maagisine miekkoinen. Mohun, jolla nimellä soturi tunnetaan, joutuu selvittämään tiensä 50 kerroksen läpi korkeaan torniin. Matkalla on valtavasti vihollisia, mutta Mohun ei voi kuin taistella. Apunaan ystävänsä, jotka on teljetty tornin vankikoppeihin, hänen täytyy onnistua. Muuten Zar tuhoaa.

Etenemisen avaimet
Jokaisella radalla voi kerätä avaimia, joilla voi avata vankityrmia ja päästää ystäviä vapaaksi. Nämä seuraavat sinua ja auttavat kukistamaan vihollisia. Tarvitset avaimia myös päästäksesi aina seuraavaan kerrokseen.



Sinun kahdeksan ystäväsi haluavat auttaa ja mitä korkeammalle pääset, sitä vaikeampi on parjata ilman heitä.

Amatsoni

Amatsoni on aarsipuolinen soturi, joka ampuu varsijousellaan nuolia. Ne ovat hyvin tehokkaita, kun hän saa tarpeeksi voimia.

Taikuri

Taikurin loitsut ovat tehokkaita hyökätessä, mutta hän loukkaantuu helposti ja on melko hidas.

Jättiläinen

Tämä suunnaton neandertäläinen on voimakas ja hänen bumerangikirveensä tepsii useimpiin vihollisiin. Heikkona puolena hänellä on hitaus, eikä hän osaa mitään loitsuja.

Haltiija

Kun saat itsellesi timanttisormuksen, tullaan haltijaksi seuraksesi. Hän on sekä vahva että nopea.

Ritari

Ritari on kaikkein vahvin ystävästäsi, mutta et kohtaa häntä ennen kuin olet päässyt varsin korkealle tornissa.

Varas

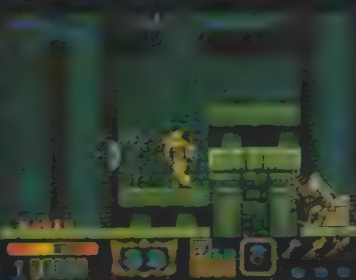
Sinun pitkäkyntinen ystäväsi löytää kätkeytneet aarteet ja ansat, mistä voi olla paljon hyötyä.

Ninja

Ninja voi singota kahdesta viiteen heittotähteä riippuen hänen saavuttamastaan tasosta. Hän on nopea, mutta ei erityisen vahva.

Pappi

Pappi ei ole kaikkein nopein tai vahvin ystäväsi, mutta hänen maagiset kuulonsa voivat tehdä muuten mahdottomiin vastuksiin.



HANKALAT VIHOLLISET

Pelissä on seitsemän eri loppupomoa ja heidän voittamiseksi tarvittavat kaikki mahdollisen avun. Muista pitää ystäväsi siis mukana.

RATA 0

Manticore

Ensimmäinen loppumonsteri näyttää monen otuksen sekoitukselta. Kyyristy kun hän hyppää sinua kohti ja varo kuumaa henkäystä.



Lohikäärmepomoo

RATA 4

Dragon

Ensimmäinen lohikäärme lähinnä lentelee edestakaisin huoneessa, eikä nujertaminen ole kovin vaikeaa. Varo sinistä lieskaa.



RATA 12

Manticore

Manticorea vastaan pätee sama taktiikka kuin ensikohtaamisella. Käytä loitsuja, että voit hyökätä ilmassa.

Jokaisen voitettun monsterin jälkeen saat uuden miekan

RATA 49

Manticore

Suuri peto palaa tiellesi ja nyt hän on vahvempi ja nopeampi kuin ennen. Varo hengenvaarallisia piikkejä lattiassa.

RATA 24

Twin Serpents

Valtavat käärmeet lentelevät huoneessa.

Ne voivat tehdä vahinkoa vain koskettamalla. Lyö miekalla käärmeiden vartaloiden sinisiä kohtia.

RATA 50

Lord Drokmar

Kun olet vihdoinkin selvittänyt Manticoren kolmannen kerran ja uskot saavasi vähän levähtää, joudut silmätysten Lord Drokmarin kanssa. Tästä syntyy vaikea taistelu elämästä ja kuolemasta. Jos epäonnistut, ei Zarin asukkailla jää mitään toivoa.

RATA 36

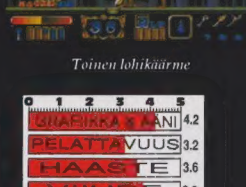
Dragon

Kuten edellisenkin lohikäärme, lentelee tämänkin huoneessa syösten sinisiä lieskoja. Kun voitat hänet, saat miekaksesi the Great Swordin.

SUPER NINTENDO

Magic Sword

Capcom	
PELITYYPPI	Touku-kuu PELAAJIA 1
Seikkailu	
PATTERIMUISTI	SALASANA
EI	EI
VAIKEUSASTE	
HELppo	KESKIT. VAIKEA



Toinen lohikäärme

0	1	2	3	4	5
GRAFIKKA	X	AANI			4.2
PELATTAVUUS					3.2
HAASTE					3.6
VIHDE					3.8

TOIMITUKSEN ARVIO

Sekä musiikki että grafiikka ovat onnistuneet hienosti tässä kolikkopeliseikkailussa. Capcomin ohjelmoijat olisivat voineet tyytyä vähän vähempään, ettei peli etenisi niin hitaasti, kun ruutuun ilmestyy liikaa vihollisia ja bonuksia yhtä aikaa. Pelin ohjattavuus ei ole myöskään ihan huippuluokkaa, mutta näistä puutteista huolimatta seikkailu on hyvä. Kysytään todellista Power Playeria ennen kuin kaikki 50 rataa tulee selvitettyksi.



TASOLOIKKAAVA HIIRI JERRY

Jerry on enemmän kuin nimään Tuffyn pikosekula, joka eksyi nyt jälleen Tomin kassan loma-välillä. Joutuaan tyysti jättänytään en vaihtoaine rintaui toisinaan koskenneita. Oli kuinka oli Jerryyn täytyy nyt löytää Tuffy. Ja hän täytyise sinun apuasi serkka oimissa.

KENTÄT

Polissa on kymmenen rataa jaettuna neljään lohkoon. Useilla radoilla on kätettyjä bonushuoneita, joten on syytä kiertää kaikki paikat.



Game Boyn peli Tom & Jerry on maan ehi peli kien vana vuotinen NES-leikkailu. Peliä idea ja ohjelma toimivat niin kuin tähtitessäkkin mutta tässä on kymmenen uutta rataa seivittävänä. Jokaisella radalla on luonnollisesti koko joukon vastuksia vaarallavain ja bonuseista korostavaa.

Tom & Jerry	
Hi-Tech	
PELITYYPPI	Mag- liikuu
Taso- hyppely	PELAAJIA 1 tai 2
BATTERIMUISTI	SALASANA
EI	KYLLÄ
VAIKKEUSASTE	
HELPPO	VAIKEA

Taso 1 **The Street**
Asetu leikkiautou ja aja sillä terävien piikkien yli, ettei satu vahinkoa. Muuta varo maassa olevia aukkoja. Jos putoat alas, menetät yhden hengen ja joudut alkamaan alusta.



Taso 2 **The Park**
Puistossa Jerryyn pitää välttää hiiriä-syöviä kasveja. Myös roskatynnyreitä kannattaa varoa, sillä Tom vaanii eri paikoissa.



Taso 3 **The Rooftops**
Hyppele ympärönsä korkealla talonkatoilla välttääksesi kokonaan tinasotiaat, jotka marssivat alapuolellasi.



TOIMITUKSEN ARVIO
Tom & Jerry on jännittävä peli, mutta samoin kuin NES-versiossakin ovat peliohjelmat melko epätarkat. Tämän vuoksi voi turhautua, kun epäonnistuu loikassa kerta toisensa jälkeen. Tästä tavallisesta viasta huolimatta pelaaminen on hauskaa. Koska Tom & Jerry on melko vaikea, peliä voi suositella kaikille niille, joista Disney-pelit tuntuvat vähän turhan helpoille. Tom & Jerry on selvästi haastavampi.

3.8
3.0
3.9
3.6

GRAFIKKA & ÄÄNI
PELATTAVUUS
HAASTE
VIIHE

Kun selviät nämä kolme ensimmäistä rataa, on ensimmäinen maailma kaveri ja saat salasanin. Voit aloittaa seuraavalla kerralla lasuoraan maailmasta 2.

Zone 2 alkaa talon sisältä, jossa jatketaan Tuffyn etsimistä seitsemällä uudella radalla.

BOMB JACK

VANHA KOLIKKOPELISANKARI

Bomb Jack		
Infogramme		
PELITYYPPI	Moolikuu	PELAAJIA
Arkadipeli	1	1
KÄYTTÖMÄSTÄ		SALASANA
Ei	Ei	
VAIKESASTE		
HELPPO	1	VAIKEA

80-luvun puolivälissä käytiin pelipaikoissa tuhlaamassa ropoja Bomb Jackiin ja sitten Mighty Bomb Jackiin. Pelin oli tehnyt Tecmo, mikä ei silloin herättänyt isompaa huomiota. Nykyään tiedämme, että Tecmo on yksi johtavia Nintendon videopelien valmistajia. Ja nyt Infogrames on saanut Tecmolta Bomb Jackin lisenssioikeudet ja on tehnyt tunnetusta pelistä Game Boy -version.

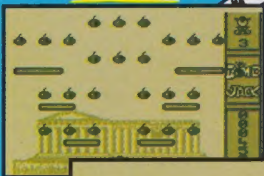


Bomb Jack on pieni sankari, jolla on lentoviitta. Hän kerää Pacmanin tapaan ruudusta ison määrän esineitä. Siinä kuin Pacman keräilee rauhanomaisia vitamiinipillereitä, pitää Jackin nimensä mukaisesti poimia pommeja. Mitä pitempään pommin sytytyslanka ohtii palaa, sitä suurempi mahdollisuus Jackilla on saada se pommistaan superbonus. Ihan niin kuin Pacmanissa, on tässäkin myös bonusesineitä kerättävänä ja kelmejä vältettävänä.



Lentoviitallaan Jack voi loikata korkealle ja leijua sitten alas keräten pommeja ilmasta. Jos painat yhtä aikaa A-nappia ja ylöspäin, hyppää Jack vielä korkeammalle. Jos painat kesken lennon A-nappia, putoaminen pysähtyy. Liikkeet ovat ihan erilaisia kuin mihin muissa peleissä on totunut, joten opetteluun menee helpposti aikaa.

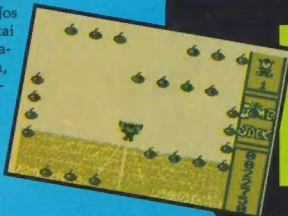
Bomb Jack sisältää 60 erilaista kenttää, joiden vaikeusaste vaihtelee. Vaikeusaste ja pelin nopeus voidaan säätää ennen pelin alkua. Halutessasi voit myös hiljentää musiikin, joka käy rasittavaksi ennen pitkää. Jos Jack kerää 20 tai enemmän palavaa pommia, hän saa superbonuksen. Superbonuksen arvo vaihtelee 10.000 ja 50.000 pisteen välillä.



Jackin keräämien bonusten joukossa on myös erikoispalloja. Nämä voivat tehdä viholliset vaarattomiksi, moninkertaistaa Jackin pisteet tai ehkä antaa jopa lisäelämän.



1	2	3	4	5	6	7	8	9	10
10000	20000	30000	40000	50000	60000	70000	80000	90000	100000
10000	20000	30000	40000	50000	60000	70000	80000	90000	100000
10000	20000	30000	40000	50000	60000	70000	80000	90000	100000
10000	20000	30000	40000	50000	60000	70000	80000	90000	100000
10000	20000	30000	40000	50000	60000	70000	80000	90000	100000
10000	20000	30000	40000	50000	60000	70000	80000	90000	100000
10000	20000	30000	40000	50000	60000	70000	80000	90000	100000
10000	20000	30000	40000	50000	60000	70000	80000	90000	100000
10000	20000	30000	40000	50000	60000	70000	80000	90000	100000



TOIMITUKSEN ARVIO

Kolikkopeli tuntui aikanaan hauskemmalta. Ennen kaikkea grafiikka ei yllä sille tasolle mihin olemme nykyään Game Boyssa tottuneet. Tulos olisi voinut olla parempi, jos Tecmo olisi itse siirtänyt pelin pikkuruutuun. Mutta ei pidä luulla, että Bomb Jack olisi huono peli. Lopputulokset vain olisi voinut olla komeampikin. Itse peli-idea on yhä mainio, vaikkei se ihan uusi olekaan.

SUPER BATTLETANK

Super Battletank		
Absolute		
PELITYYPPI	Toukokuu	PELAAJIA
Simulaattori		1
RATTERIMUISTI	SALASANA	
Ei	Ei	
VAIKEUSASTE		
HELPPO	KESKIT.	VAIKA

Nyt on kulunut noin kaksi vuotta operaatio Desert Shieldin alkamisesta operaatio Desert Stormin jälkeen. Amerikkalainen sotakoneisto osoitti operaatiossa tehonsa niin hyvin, että tästä nopeasta sodasta tehdään nyt mielellään pelejä. Helikopteripeli Desert Strike oli yksi esimerkki. Super Battletank on toinen. Nyt saa kukin itse kokea miltä tuntui olla tapahtumien keskipisteessä.



Kenraali jakaa ohjeita

VIHOLLINEN

Helikopteri

Helikopterin helppoin murskata käyttäen maaliinhakeutuvia ohjuksia. Valittavasti helikoptereita on välillä enemmän kuin ohjuksia. Silloin täytyy ottaa tykki avuksi.

Scud-alustat

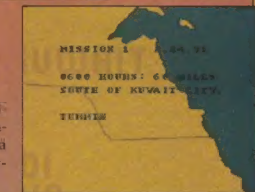
Näiltä rampeilta vihollinen (irakilaiset?) laukaisee pelätyt ja epäluotettavat scud-ohjuksensa. Käytä konekivääriä estääksesi laukaiseminen.

T-72 Tankit

Voidaksesi pysäyttää vihollisen tankin sinun pitää käyttää tykkiä. Kuusi osunaa ja vihollisella on yksi tankki vähemmän.

Tukikohdat, öljykentät ja saattueet

Myöhemmissä tehtävissä joudut ampumaan laumoittain vihollisia matkallasi pääkohteeseen. Maali paikassa laukaiset savupommin ja käytät sitten kaikkia jäljellä olevia aseita.



Pelaaja istuu M1A1-tankkiin, joka on täysin varusteltu savupommeilla, konekiväärillä, tykillä, ohjuksilla ja tutkalla. Aina aamuisin ja iltaisin määrätään uusi tehtävä. Aluksi nämä ovat melko helppoja, mutta pian joutuu tuhoamaan helikoptereita, tankkeja ja scud-ohjusten lähetysasemia selvittääkseen tehtävästä. Milloin vain saat esille kartan, joka näyttää missä viholliset ovat. Tarkastele karttaa usein. Kun näet kartalla, että lähestyt vihollisia, on aika vaihtaa ohjaintauluun ja katsoa vihollisten silmänvalkoaisia.



0	1	2	3	4	5
GRAFIKKA JA ÄÄNI					3.9
PELATTAVUUS					3.2
HAASTE					3.3
VIIHDE					3.2

TOIMITUKSEN ARVIO

Super Battletank alkaa lupavasti komein äänitehostein, täsmällisin digitaaligrafikoin ja jännittävien tehtävien. Valittavasti mitään erityisempää ei esitellä enää pelin jatkuessa, vaan viholliset vain lisääntyvät koko ajan. Jos tehtäviin olisi saatu enemmän vaihtelua, olisi tämä ollut erinomainen peli. Nyt peliin kylästyty melko äkkiä. Säälä Absoluta, kun paljon on tehty oikein.

